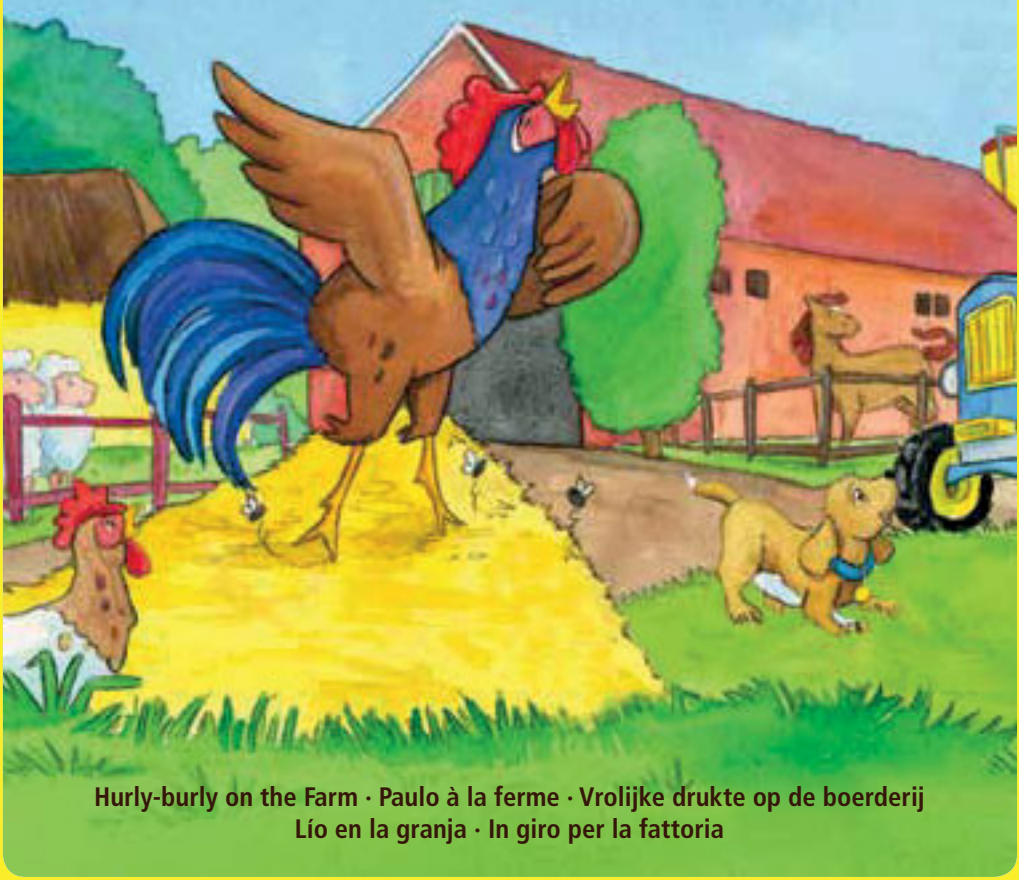
Spielanleitung · Instructions
Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni

# Trubel auf dem Bauernhof



**Hurly-burly on the Farm · Paulo à la ferme · Vrolijke drukte op de boerderij**
**Lío en la granja · In giro per la fattoria**

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2013

# Soundspielesammlung
# Trubel auf dem Bauernhof

Eine geräuschvolle Spielesammlung mit echten Tierlauten für 1 - 5 Kinder von 3 - 8 Jahren.

**Autorin:** Kristin Mückel
**Illustration:** Stefanie Klaßen
**Spieldauer:** je Spiel ca. 10 Minuten

Auf dem Bauernhof von Bauer Ben zieht ein neues Tier ein: Paulchen! Aufgeregt springt der kleine Hund von Bens Traktor und begibt sich sogleich auf Entdeckertour. Welche Tiere wohnen noch auf dem Bauernhof? Begleitet Paulchen zu den verschiedenen Bauernhoftieren und hört zu, wie sie ihn lautstark willkommen heißen!

## Spielinhalt

1 Spielplan mit 8 Soundknöpfen (Noten) , 1 Hund Paulchen, 7 Bauernhofkarten, 9 Sterne, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

**Hinweis:** An der Unterseite des Spielplans befindet sich ein kleiner Schalter zum Ein- und Ausschalten.

## 1. Spiel: Großes Hallo!

Ein kooperatives Würfellaufspiel für 1 - 5 Kinder.

Paulchen will nacheinander die Tiere auf dem Bauernhof besuchen. Schafft ihr es, ihn zu allen Tieren und wieder zurück zum Traktor zu führen, bevor es dunkel wird und alle Sterne am Himmel stehen?

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Stellt Paulchen auf das große Feld mit dem Traktor. Mischt alle Bauernhofkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Deckt die oberste Karte auf: Sie zeigt Paulchens ersten Besuchsort. Auf manchen Karten sind mehrere Tiere abgebildet. Der Besuchsort und der Sound beziehen sich immer auf das Tier in der unteren rechten Kartenecke. Haltet die Sterne und den Würfel bereit.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt. Drücke auf die Note bei Paulchen: Er bellt und es kann losgehen! Danach würfelst du.

**Was zeigt der Würfel?**

- **Einen, zwei oder drei Punkte**

  Suche dir einen Weg aus und ziehe Paulchen entsprechend viele Felder in Richtung des Ortes, den er aufsuchen will.

- **Einen Stern**

  Oje, es wird langsam dunkel! Nimm einen Stern und lege ihn auf ein Sternenfeld am oberen Rand des Spielplans.

**Besuchsort erreicht?**

Du hast den Besuchsort erreicht, wenn du auf das dazugehörige gelbe Feld ziehst. Dabei kannst du überzählige Würfelpunkte verfallen lassen. Drücke auf die Note bei dem Tier und freue dich mit Paulchen über die Begrüßung! Decke danach die nächste Bauernhofkarte auf. Sind bereits alle Bauernhofkarten aufgedeckt, muss Paulchen zurück zum Traktor laufen.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald...

- Paulchen alle Tiere besucht hat und wieder beim Traktor angekommen ist. Der kleine Hund bellt vor Freude, denn ihr habt gemeinsam gewonnen!

  oder

- alle Sternenfelder besetzt sind. Ihr habt leider verloren, es ist schon spät und Paulchen muss leider sofort schlafen gehen.

# 2. Spiel: Wer hat sich hier versteckt?

Ein rätselhaftes Sound-Memospiel für 2 - 5 Kinder.

Die Bauernhoftiere spielen Verstecken und Paulchen ist mit Suchen an der Reihe.
Um es ihm leichter zu machen, geben die Tiere hin und wieder einen Laut von sich.
Helft Paulchen die Tierstimmen zuzuordnen und die dazugehörigen Tiere zu finden!

## Spielvorbereitung

Mischt alle Bauernhofkarten und verteilt sie verdeckt in der Tischmitte. Haltet die Sterne bereit.
Der Würfel wird für dieses Spiel nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind bekommt den Spielplan.
Nimm Paulchen und gib ihn deinem linken Nachbarn. Drücke danach geheim auf die Note bei einem beliebigen Tier. Die anderen Kinder dürfen nicht sehen, welches Tier du ausgesucht hast!
Das Kind, das Paulchen hat, muss nun die zum Sound passende Bauernhofkarte finden:

**Achtung:**
Ertönt der Sound „Hundegebell", darfst du dir aussuchen, welches Tier du finden willst!

Nenne laut den Namen des Tieres, stelle Paulchen vor die vermutlich richtige Bauernhofkarte und decke sie dann auf.

**Ist auf der Bauernhofkarte das richtige Tier zu sehen?**

- **Ja.**
  Super! Zur Belohnung erhältst du einen Stern.
- **Nein.**
  Schade. Du bekommst leider keinen Stern, beim nächsten Mal hast du aber sicher mehr Glück.

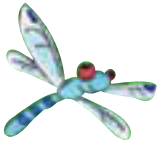
Verdecke die Karte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Anschließend gebt ihr den Spielplan und Paulchen reihum an die nächsten Kinder weiter und eine neue Suche beginnt.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sterne verteilt sind. Es gewinnt das Kind mit den meisten Sternen, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Spiel 3: Fang mich doch!



Ein blitzschnelles Reaktionsspiel für 3 - 5 Kinder.

Paulchen spielt mit den anderen Bauernhoftieren Fangen. Ausgelassen flitzen alle auf dem Bauernhof hin und her. Wer ist der Schnellste und fängt die meisten Tiere?

## Spielvorbereitung

Stellt Paulchen in die Tischmitte und verteilt alle Bauernhofkarten offen um ihn herum. Haltet den Spielplan und die Sterne bereit. Der Würfel wird für dieses Spiel nicht benötigt und kommt in die Schachtel zurück.

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind bekommt den Spielplan. Alle anderen Kinder verstecken eine Hand hinter dem Rücken oder unter dem Tisch.
Drücke geheim auf den Soundknopf bei einem beliebigen Tier. Die anderen Kinder dürfen nicht sehen, welches Tier du ausgesucht hast! Sie versuchen jetzt gleichzeitig so schnell wie möglich ihre freie Hand auf die zum Sound passende Bauernhofkarte zu legen. Jeder hat dazu nur einen Versuch.

**Achtung:**
Ertönt der Sound „Hundegebell", muss mit der freien Hand nach Paulchen geschnappt werden!

Wer zuerst seine Hand auf die richtige Bauernhofkarte gelegt bzw. Paulchen geschnappt hat, erhält zur Belohnung einen Stern. Hat ein Kind seine Hand auf die falsche Bauernhofkarte gelegt oder fälschlicherweise Paulchen geschnappt, muss es einen seiner Sterne zurück in die Tischmitte legen. Wenn es noch keinen Stern hat, kann es auch keinen abgeben. Hat keiner deiner Mitspieler den Sound erkannt und richtig reagiert, bekommst du einen Stern.

Anschließend gibst du den Spielplan an das nächste Kind weiter.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Sterne verteilt sind. Es gewinnt das Kind mit den meisten Sternen, bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Tipp:** Schwieriger wird das Spiel, wenn ihr euch zu Beginn merken müsst, wo welche Bauernhofkarte liegt. Schaut sie euch genau an, dreht sie danach alle um und spielt nun mit verdeckten Karten!

# Erfinderisches Geschichtenerzählen

Für 1 - 3 Kinder und 1 Erwachsenen.

Mit dem vorhandenen Spielmaterial könnt ihr auch eigene Geschichten erfinden! Dazu mischt ihr die Bauernhofkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan in die Tischmitte. Paulchen, die Sterne und den Würfel braucht ihr nicht.

Das älteste Kind deckt die erste Bauernhofkarte auf, zeigt sie allen und erfindet passend zur Karte den Beginn der Geschichte. Wenn es fertig ist, drückt es die entsprechende Note auf dem Spielplan und legt die Bauernhofkarte offen ab. Anschließend deckt das nächste Kind eine Bauernhofkarte auf und erzählt die Geschichte weiter. Das Kind, das die letzte Bauernhofkarte aufdeckt, denkt sich den Schluss der Geschichte aus. Fällt euch das Geschichtenerfinden noch schwer, lasst euch von einem Erwachsenen etwas helfen!

***Beispiel:***

## Trubel auf dem Bauernhof

Text: Anna Madouche

„Kikerikiii!“, weckt Hahn Hannes alle Tiere auf. Heute ist ein besonderer Tag. Denn heute kommt ein Neuer! Da! Schon biegt Bauer Ben mit seinem Traktor um die Ecke.

Bauer Ben rutscht vom Sitz und hält die Arme auf. Hopp! Sofort springt ihm der Neue entgegen. Wer ist das? Neugierig kommt Kuh Alma aus dem Stall. „Muh!“, ruft sie. „Herzlich Willkommen, Kleiner!“

„Ja, da guckt ihr!“, ruft Bauer Ben und lacht. „Das ist Paulchen. Seid nett zu ihm!“ „Mäh!“, blökt Schaf Susi erfreut und schenkt ihm zur Begrüßung ein Glückskleeblatt.

Paulchen rennt auf einen Zaun zu. Da steht doch jemand! Ui, so ein großes Tier! „Wihiii!“, wiehert es laut. Das ist Edgar, das Pferd! „Ist meine Koppel nicht wunderschön?“, fragt er stolz. „Und wo wohnst du?“

„Grunz, grunz, komm doch mal zu uns!“, rufen die Schweine Rudi, Fritz und Tupf. Neugierig läuft Paulchen auf die Schweine zu. Da bespritzen ihn die drei mit Matsch. So eine Sauerei!

Jetzt hat Paulchen Matsch im Fell! Er winselt traurig. „Quak, quak, wir helfen dir beim Waschen!“, rufen die Enten auf dem Teich.

„Paulchen, schau! Das ist deine Hundehütte“, ruft Bauer Ben. Aber da liegt ja schon einer! „Miau!“, maunzt Kater Kasimir und grinst. Er rückt beiseite. Paulchen kuschelt sich fest an ihn. Wie gemütlich! Das war ein aufregender erster Tag. „Gute Nacht, Kasimir!“, murmelt Paulchen müde. „Schlaf schön, Paulchen“, wünscht Kasimir und schon bald ist auf dem Hof von Bauer Ben nur noch Kasimirs leises Schnurren zu hören.

# Spielerische Gute-Nacht-Geschichte

Für 1 - 2 Kinder und 1 Erwachsenen.

## Ablauf

Ein Erwachsener liest den Anfang der Geschichte vor. Danach darfst du dir aussuchen, welchem Tier Paulchen heute Gute Nacht wünschen soll. Dazu suchst du dir auf dem Spielplan ein Tier aus und drückst auf die Note. Der Erwachsene liest dann den Abschnitt für das entsprechende Tier vor. Die Tiergeschichten können einzeln, hintereinander oder in unterschiedlicher Reihenfolge vorgelesen werden. Am Ende geht Paulchen selbst schlafen und erlebt noch eine Überraschung.

## Schlaf gut, Paulchen

Text: Lisa Golze

## Anfang

**Hund Paulchen**

Was für ein Tag! Hund Paulchen sitzt vor Bauer Bens Haus und genießt die Aussicht. Die Sonne steht schon tief am Himmel und taucht alles in ein goldenes Licht. Paulchen findet sein neues Zuhause wunderschön. Doch bevor er schlafen geht, macht er noch einen kleinen Abendspaziergang über den Bauernhof.

**Kuh Alma**

Paulchen läuft am Feld vorbei. Überall duftet es nach frischem Heu. Mhhhm! Doch was ist das? Der kleine Hund schnüffelt. Dann weiß er es. Bestimmt hat Kuh Alma nach ihrem Gute-Nacht-Klee einen dicken Kuhfladen gemacht. Ob sie wohl schon schläft? Paulchen will im Kuhstall nachsehen. Als er durch die Stalltür schaut, legt sich die Kuh gerade hin. Sie sieht satt und zufrieden aus. Und einen Kuhfladen hat sie natürlich auch gemacht. „Schlaf gut, Alma, wuff“, sagt Paulchen. „Muhhh, gute Nacht, Paulchen. Bis morgen!“ Almas große Kulleraugen fallen fast von selbst zu, so müde ist sie.

**Schaf Susi**

Paulchen springt über die große Wiese. Er bleibt kurz stehen und schaut ein paar Wolken hinterher, die wie kleine Schäfchen aussehen. Da muss der Hund an Susi denken. Ob das Schaf wohl noch wach ist? Paulchen lugt gerade rechtzeitig in den Schafstall, denn Susi ist bei der letzten Strophe ihres Schaf-Schlaf-Liedes angelangt: „Schlafet ein, ihr Schäfelein, mähh, mähh // Der Stall ist euer Kämmerlein, mähh, mähh, mähh“., blökt Susi. Als das Lied verklungen ist, flüstert Paulchen: „Gute Nacht, Susi.“ „Schlaf schön, Paulchen, mähhh.“ Susi blökt am Allerschönsten, findet Paulchen.

**Ente Franzi**

Paulchen macht sich auf den Weg zum Ententeich. Soll er oder soll er lieber nicht? Er denkt daran, wie kühl und nass das Wasser ist. „Hallo Paulchen!“, quakt Ente Franzi, als sie den Hund erblickt. „Willst du heute bei uns im Wasser übernachten, quak quak?“ Paulchen lacht: „Nein, ich will mich nur etwas waschen. Ich schlafe lieber im Trockenen, wuff!“ Dann taucht er seine Pfote vorsichtig ins Wasser und zieht sie schnell wieder heraus. Iiiih, ist das kalt! Jetzt muss Franzi lachen. „Gute Nacht, Paulchen!“, quakt sie ihrem neuen Freund hinterher, denn Paulchen ist bereits vor Schreck weggelaufen.

**Schwein Rudi**

Paulchen spaziert zur Scheune. Da ist ja Bauer Ben mit seinem Traktor! Es rattert und knattert und rattert und knattert und … grunz! Grunz? Der Hund traut seinen Ohren nicht. Hat der Traktor gerade gegrunzt? Da sieht er Schwein Rudi hinter dem Traktor. Der Nimmersatt will noch eine Extrarübe ergattern. Paulchen ruft: „Hallo Rudi, bist du noch nicht satt?“ Rudi grunzt: „Auch ein Schwein braucht seinen Nachtisch!“ „Komm“, lacht Paulchen, „ich schenk dir ein Hunde-Leckerli!“ Rudi ist überglücklich. „Danke, Paulchen“, schmatzt er. „Und schlaf gut!“ „Schlaf gut, wuff!“ Paulchen freut sich, weil Rudi sich freut.

**Hahn Hannes**

Paulchen läuft den Weg hinunter und schaut sich um. Seine Hundehütte sieht in der Ferne ganz klein aus. Paulchen ist schon auf die erste Nacht in seinem neuen Zuhause gespannt. Da denkt er plötzlich: „Was, wenn ich morgen früh verschlafe! Ich hab doch so viel vor!“ Aber er weiß schon, wer ihm bestimmt helfen kann. „Versprichst du mir, dass du mich morgen früh weckst, Hannes?“, fragt er den Hahn auf dem Misthaufen. „Natürlich, lieber Paulchen! Ich werde morgen früh besonders laut krähen, kikeriki! Aber jetzt wünsch ich dir erst einmal eine gute Nacht!“ „Das wünsch ich dir auch!“, sagt Paulchen und ist sehr erleichtert.

**Pferd Edgar**

Paulchen kommt an der Koppel vorbei. Wo wohl Edgar, das Pferd, ist? „Edgaaaaaar!“, ruft Paulchen. Doch niemand antwortet. Aber da sind Hufabdrücke auf dem Weg! Und was ist das? Pferdeäpfel! Aha! Paulchen Superdetektiv folgt den Spuren. Rate mal, wo die hinführen? Zum Pferdestall am Ende der Koppel! Paulchen steckt seinen Kopf hinein und ruft noch einmal laut: „Edgaaaaaar, bist du da, wuff wuff?“ „Hier bin ich!“, wiehert das Pferd. „Morgen zeige ich dir meinen Lieblingsplatz auf der Koppel. Schlaf gut, Paulchen!“ „Oh, toll! Gute Nacht, bis morgen, wuff wuff!“ Edgar ist ganz besonders nett, findet Paulchen.

## Ende

**Kater Kasimir**

Jetzt ist die Sonne untergegangen und es wird schon dunkel. Paulchen macht sich auf den Nachhauseweg. Wo Kasimir bloß steckt? Vielleicht wartet der Kater vor dem Bauernhaus auf ihn. Doch als Paulchen ankommt, kann er Kasimir weit und breit nicht entdecken. Jetzt ist Paulchen müde und kriecht in seine Hundehütte. Aber was ist das? Da liegt ja Kater Kasimir und schnurrt. Kater Kasimir! Paulchen ist sehr froh und kuschelt sich neben seinen neuen Freund. „Schlaf gut, Kasimir, wuff.“ „Schlaf gut, Paulchen, miau“, und da ist der Kater auch schon eingeschlafen. Über dem Bauernhof scheint mittlerweile der Mond und es ist still geworden. Nur Schwein Rudi grunzt leise im Schlaf.

# Sound Game Collection
# Hurly Burly on the Farm

ENGLISH

A sound-filled game collection with real animal sounds for 1 to 5 children ages 3 to 8.

**Author:** Kristin Mückel
**Illustrations:** Stefanie Klaßen
**Length of game:** about 10 minutes per game

A new animal has arrived at Farmer Ben's farm and his name is Sparky! The little dog jumps excitedly out of Ben's tractor and immediately starts investigating his new surroundings. What other animals live on the farm? Follow Sparky as he visits the different farm animals and listens to their loud greetings!

## Contents

1 game board with 8 sound buttons (musical notes),
1 Sparky the dog, 7 farm cards, 9 stars, 1 die,
1 set of game instructions

**Hint:** There is a small on/off switch underneath the game board.

## Game 1: A Big Welcome!

A cooperative board game for 1 to 5 children.

Sparky wants to make the rounds visiting the animals on the farm. Can he visit all the animals and return to the tractor before it gets dark and all the stars appear in the sky?

## Preparation

Place the game board in the center of the table. Place Sparky on the large space with the tractor on it. Shuffle all of the farm cards and place them face down in a pile next to the game board. Turn over the top card; this card shows the destination Sparky will go to first. Some cards show pictures of several animals. The sound and destination are always based on the animal shown on the lower right-hand corner of the card. Have the stars and die ready for play.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest child goes first. Press on the note next to Sparky: He barks, signaling the start of the game. Now roll the die.

**On the die appear:**

- **One, two or three points**

  Choose a path and move Sparky the number of spaces shown on the die in the direction of the place he wants to visit.

- **A star**

  Oh, no. It's getting dark! Take a star and place it on a star field at the top of the game board.

**Have you reached your destination?**

You have reached the destination once you land on its yellow field. You can ignore any extra points on the die. Press on the note next to the animal and share in Sparky's happiness as he is greeted by the animal. Now turn over the next farm card. Once all farm cards have been turned over, Sparky has to return to the tractor.

It is then the next child's turn to roll the die.

## End of Game

The game is over when:

- Sparky has visited all of the animals and has returned to the tractor. The little dog barks with joy: the two of you have won the game!

  or

- All star star fields have been filled. Unfortunately, you lost the game. It is late, and Sparky has to go to bed right away.

# Game 2: Who's Hiding There?

A baffling sound-based memory game for 2 to 5 children.

The farm animals are playing hide-and-go-seek, and it's Sparky's turn to be the seeker. To make it easier for him, the animals occasionally make a sound. Help Sparky figure out which sound belongs to each animal.



## Preparation

Shuffle all of the farm cards and spread them out face down in the center of the table. Have the stars ready for play. The die will not be needed for this game, so return it to the game box.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest child gets to hold the game board first to start the game. Pick up Sparky and give him to the player to the left of the child with the board. Now the child with the game board secretly presses the musical note of any animal he or she chooses. Do not let any other children see which animal you chose!
The child holding Sparky now has to find the farm card that matches the sound:

**Note:**
If you hear the "dog barking" sound, you can choose the animal you want to find.

Say the name of the animal loudly, then place Sparky in front of the card you think is correct and turn it over.

**Did you pick the farm card with the right animal on it?**

- **Yes?**
  Great! You receive a star as your reward.
- **No?**
  What a shame! Unfortunately, you don't get a star. Better luck next time!

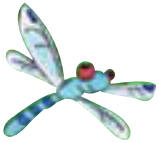
Turn the card face down again after all the other players have seen it.

Now the child with the game board passes the board to the child holding Sparky.
The child holding Sparky passes Sparky to the player on the left. Start the search again.

## End of Game

The game is over as soon as all stars have been handed out. The child with the most stars wins the game. Players sharing the most number of stars all win the game.

# Game 3: Catch Me If You Can!



A fast-paced game requiring quick reflexes for 3 to 5 children.

Sparky is playing tag with the other farm animals. All of the animals are dashing wildly back and forth. Which player is fastest and can catch the most animals?



## Preparation

Place Sparky in the center of the table and spread all of the farm cards face up around him. Have the game board and stars ready for play. The die will not be needed for this game, so return it to the game box.

## How to Play

Play in a clockwise direction. The youngest child gets to hold the game board first to start the game. All other children place one hand hidden behind their back or under the table. The child with the game board secretly presses on the note of any animal he or she chooses. Do not let any other children see which animal you chose! Now the other players will all try to place their free hand on the farm card that matches the sound at the same time. Each player is only allowed one attempt.

**Note:**
If you hear the "dog barking" sound, you have to grab Sparky with your free hand.

The player who places his or her hand on the right farm card first or who grabs Sparky first receives a star has a reward. If a player places his or her hand on the wrong farm card or grabs Sparky by mistake, this player has to forfeit his or her star and return it to the center of the table. If the player does not have any stars, the player has nothing to forfeit. If none of the other players correctly identified the sound, the player with the game board receives a star.

At the end of the turn, pass the game board to the next player.

## End of Game

The game is over as soon as all stars have been handed out. The child with the most stars wins the game. Players sharing the most number of stars all win the game.

**Tip:** You can make the game more difficult by having the players memorize the location of each farm card at the start of the game. Examine them closely, then turn them all over and now play with the cards face down.

# Creative storytelling

For 1 to 3 children and 1 adult.

You can also make up your own stories using the available game pieces. Shuffle the farm cards and place them face down in a pile next to the game board in the center of the table. Sparky, the stars and the die are not needed for this game.



The oldest child turns over the first farm card, shows it to the other players and makes up the beginning of a story that relates to this card. When the child is done, he or she presses the related note on the game board and lays down the farm card face up. The next child then turns over a farm card and continues telling the story. The child who turns over the last farm card has to tell the ending of the story. If you are having trouble coming up with a story, have an adult help you.

***Example:***

## Farm Sounds

Text: Anna Madouche

"Cock-a-doodle-doo!" Henry the rooster wakes up all the animals. Today is a special day. A new animal is coming! Look! Farmer Ben is already coming around the corner on his tractor.

Farmer Ben jumps off his seat and holds out his arms. Hop!
The newcomer immediately jumps into his arms. Who is that? Curious,
Alma the cow comes out of her stall. "Moo!" she calls. "Greetings, little one!"

"Yes, she's looking at you!" Farmer Ben shouts, laughing.
"This is Sparky. Be nice to him!" "Baa!" Suzie the sheep bleats with joy and gives him a four-leaf clover in greeting.

Sparky runs up to a fence. Someone's there! Wow, what a large animal!
"Neigh!" the horse whinnies. That is Edgar the horse! "Isn't my corral beautiful?" he asks proudly. "Where do you live?"

"Oink, oink! Come over here!" shout the pigs Rudy, Fritz and Tom.
Curious, Sparky runs over to the pigs. The three of them splash him with mud.
What a mess!

Now Sparky is covered in mud! He whimpers sadly. "Quack, quack!
We can help you wash up!" the ducks in the pond call out.

"Sparky, look! This is your doghouse," Farmer Ben calls out. But someone is already inside it! "Meow!" Bob the tomcat grins. He moves to the side. Sparky snuggles up next to him. How comfortable! That was an exciting first day. "Good night, Bob!," Sparky mumbles sleepily. "Sleep tight, Sparky," Bob says and suddenly only the sound of Bob's soft purring can be heard on Farmer Ben's farm.



# Playful bedtime story

For 1 to 2 children and 1 adult.

## How to Play

An adult reads the beginning of the story. The child can then choose which animal Sparky will wish good night to tonight. To do this, the child chooses an animal on the game board and presses its note. The adult then reads the section of the story written for that animal. The animal stories can be read aloud individually, in order or at random. At the end of the story, Sparky himself goes asleep, experiencing one more surprise.

## Sleep Tight, Sparky

Text: Lisa Golze

## Start of Game

**Sparky the dog**

What a day! Sparky the dog is sitting in front of Farmer Ben's house, enjoying the view. The sun is already high in the sky and everything is bathed in a golden light. Sparky thinks his new home is beautiful. But before he goes to sleep, he decides to take another short walk around the farm.

**Alma the cow**

Sparky walks past the field. It smells like fresh hay everywhere. Ahhh! But what's this? The little dog sniffs. Then he knows. Alma the cow must have made a cow pie after eating her bedtime clover. Is she asleep already? Sparky wants to take a look in the cow shed. The cow is laying down as he peeks through the shed door. She looks content and satiated. And of course she made a cow pie. "Sleep tight, Alma! Woof!" says Sparky. "Moo! Good night, Sparky! See you in the morning!" Alma is so tired that her large saucer eyes practically close on their own.

**Suzie the sheep**

Sparky jumps around the large meadow. He stops briefly to watch a few passing clouds that look like little sheep. This makes him think of Suzie. Is the sheep still awake? Sparky arrives at the sheep shed just in time to hear Suzie finishing up the last stanza of her lullaby: "Go to sleep, little sheep, baa, baa, baa. The shed is your little room, baa, baa, baa," she bleats. As the song fades away, Sparky whispers: "Good night, Suzie." "Sleep tight, Sparky. Baa." Suzie makes the most beautiful bleating sounds, Sparky thinks.

**Frances the duck**

Sparky heads toward the duck pond. Should he go there or not? He thinks about how cold and wet the water is. "Hello, Sparky!" quacks Frances the duck when she spots the dog. "Do you want to stay over night with us here in the water? Quack, quack?" Sparky laughs. "No, I just want to wash up a bit. I would rather sleep where it's dry. Woof!" Then he carefully dips his paw into the water and quickly withdraws it. Ooooh, it's cold! Now it's Frances' turn to laugh. "Good night, Sparky!" she quacks as her new friend departs. Sparky has already started off in shock at the cold feeling of the water.

**Rudy the pig**

Sparky walks over to the barn. There's Farmer Ben with his tractor! It is rattling and clattering, rattling and clattering and...Oink! Oink? The dog can't believe his ears. Did the tractor just oink? Then he sees Rudy the pig behind the tractor. The insatiable pig is still trying to get an extra turnip. Sparky calls out: "Hi, Rudy! Aren't you full yet? Rudy grunts: "Even a pig needs his dessert!" "Come on," laughs Sparky, "I'll give you a dog treat!" Rudy is overjoyed. "Thanks, Sparky!" He smacks his lips. "And sleep tight!" "Sleep tight. Woof!" Sparky is happy because Rudy is happy.

**Henry the rooster**

Sparky runs down the path and looks around. His doghouse looks very small in the distance. Sparky is already looking forward to the first night in his new home. Then he suddenly thinks, "What if I oversleep tomorrow morning? I have so much to do!" But he already knows who can help him. "Will you promise to wake me up early tomorrow morning, Henry?" he asks the rooster on the muck heap. "Of course, dear Sparky! I will crow especially loud tomorrow morning. Cock-a-doodle-doo! But for now I want to wish you a good night." "You, too!" says Sparky, much relieved.

**Edgar the horse**

Sparky passes the corral. Where is Edgar the horse? "Edgaaaaaar!" Sparky shouts. No one answers, but there are hoof prints on the path! What's this? Horse droppings! Aha! Sparky the super detective follows the tracks. Guess where they lead? To the horse stall at the end of the corral! Sparky sticks his neck in and calls out again: "Edgaaaaaar, are you there? Woof, woof?" "I'm here!" whinnies the horse. "Tomorrow I'll show you my favorite place in the corral. Sleep tight, Sparky!" "Oh, great!" Good night. See you in the morning! Woof, woof!" Edgar is especially nice, Sparky thinks.

## End of story

**Bob the tomcat**

Now the sun is going down and it will be dark soon. Sparky is heading home. Where has Bob gone? Maybe the cat is waiting for him in front of the farmhouse. But when Sparky gets there, there's no sign of Bob far and wide. Now Sparky is tired and crawls into his doghouse. But what's this? Someone is already there and is snoring. It's Bob the tomcat! Sparky is very happy and snuggles up next to his new friend. "Sleep tight, Bob. Woof." "Sleep tight, Sparky. Meow." And then the cat is fast asleep. Meanwhile, the moon has risen above the farm and all has become quiet. Only Rudy the pig is grunting softly in his sleep.

# Collection de jeux sonores
# Paulo à la ferme

Une collection de jeux sonores avec de vrais cris d'animaux pour 1 à 5 joueurs de 3 à 8 ans.

**Idée :** Kristin Mückel
**Illustration :** Stefanie Klaßen
**Durée d'une partie :** env. 10 minutes pour chaque jeu

Paulo le chiot vient d'arriver à la ferme de Jean le fermier ! Tout excité, il saute du tracteur et part sans plus attendre à la découverte de son nouvel environnement. Quels autres animaux vivent à la ferme ? Partez avec Paulo à la rencontre des différents animaux de la ferme et découvrez comment ils l'accueillent par leurs cris !



## Contenu du jeu

1 plateau de jeu avec 8 boutons sonores (notes de musique),
1 chiot Paulo, 7 cartes de la ferme, 9 étoiles, 1 dé, 1 règle du jeu

**Indication:** Un petit interrupteur pour allumer et éteindre se trouve sous le plateau de jeu.

## 1. Jeu : Bonjour !

Un jeu de dé coopératif pour 1 à 5 joueurs.

Paulo souhaite rendre visite à chacun des animaux de la ferme. Réussirez-vous à l'accompagner jusqu'aux différents animaux et à revenir au tracteur avant qu'il ne fasse nuit et que toutes les étoiles se soient levées ?

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au centre de la table. Posez Paulo sur la grande case du tracteur. Mélangez toutes les cartes de la ferme et empilez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu. Retournez la carte du dessus : elle indique le premier endroit que Paulo doit visiter. Différents animaux sont représentés sur certaines cartes. Le lieu de la visite et le son correspondent toujours à l'animal représenté dans le coin inférieur droit de la carte. Préparez les étoiles et le dé.

## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Appuie sur la note de musique près de Paulo : il aboie et la partie peut commencer. Ensuite, lance le dé.

**Qu'indique le dé ?**

- **Un, deux ou trois points**

  Choisis un chemin et avance Paulo vers l'endroit qu'il veut visiter du nombre de cases correspondant au chiffre indiqué par le dé.

- **Une étoile**

  La nuit tombe peu à peu ! Prends une étoile et pose-la sur une des cases d'étoile représentées en haut du plateau de jeu.



**Tu as atteint le lieu de la visite ?**

Tu as atteint le lieu de la visite quand tu passes par la case jaune correspondante.
Tu peux t'arrêter sur cette case même si pour cela, tu dois ne pas utiliser tous les points du dé.
Appuie sur la note de musique près de l'animal et découvre avec Paulo son cri de bienvenue !
Retourne ensuite la carte suivante. Si toutes les cartes ont déjà été retournées, tu dois ramener Paulo au tracteur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

La partie se termine

- dès que Paulo a rendu visite à tous les animaux et qu'il est retourné au tracteur.
  Le petit chien aboie alors de joie, car vous avez gagné ensemble !

  ou

- dès que toutes les cases d'étoile sont occupées. Vous avez malheureusement perdu, il est déjà tard et Paulo doit aller se coucher sans tarder.

# 2. Jeu : Qui se cache donc ici ?

Un jeu de mémoire sonore pour 2 à 5 joueurs.

Les animaux de la ferme jouent à cache-cache. C'est au tour de Paulo de chercher ses amis. Pour l'aider, les animaux émettent un cri de temps en temps. Aidez Paulo à associer les cris et les animaux correspondants !

## Préparatifs

Mélangez toutes les cartes de la ferme et étalez-les, face cachée, au centre de la table. Préparez les étoiles. Vous pouvez ranger le dé dans la boîte, car il ne sera pas utilisé pour ce jeu.

## Déroulement de la partie



Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur prend le plateau de jeu. Prends Paulo et donne-le à ton voisin de gauche. Appuie ensuite discrètement sur la note de musique se trouvant près de l'animal de ton choix. Les autres joueurs ne doivent pas voir quel animal tu as choisi ! Le joueur qui a Paulo doit alors trouver la carte représentant l'animal qui a, selon lui, émis le cri.

**Attention :**
Si le son correspond à un aboiement, tu peux choisir quel animal tu veux trouver !

Nomme à voix haute l'animal, place Paulo devant la carte que tu penses être la bonne et retourne-la.

**La carte retournée représente-t-elle le bon animal ?**

- **Oui.**
  Super ! Tu reçois une étoile en récompense.
- **Non.**
  Dommage ! Tu ne reçois malheureusement pas d'étoile, tu auras sûrement plus de chance la prochaine fois.

Retourne de nouveau la carte, une fois que tous les joueurs l'ont vue.

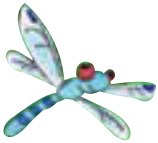
Vous donnez ensuite le plateau de jeu et Paulo aux joueurs suivants, et une nouvelle recherche commence.

## Fin de la partie

La partie se termine une fois que toutes les étoiles ont été récupérées.
Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

# 3. Jeu : Essaie donc un peu de m'attraper !

Un jeu de réaction ultra rapide pour 3 à 5 joueurs.



Paulo joue à chat perché avec les autres animaux de la ferme. Pleins d'entrain, ils courent tous un peu partout dans la ferme. Qui sera le plus rapide et attrapera le plus d'animaux ?

## Préparatifs

Placez Paulo au centre de la table et répartissez toutes les cartes de la ferme, face visible, autour de lui. Préparez la planche de jeu et les étoiles. Vous pouvez ranger le dé dans la boîte, car il ne sera pas utilisé pour ce jeu.



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur prend le plateau de jeu. Tous les autres joueurs mettent une main derrière le dos ou sous la table. Appuie ensuite discrètement sur le bouton sonore se trouvant près d'un animal de ton choix. Les autres joueurs ne doivent pas voir quel animal tu as choisi ! Ils essaient alors de poser aussi rapidement que possible leur main libre sur la carte correspondant au son émis. Chacun a seulement un essai.

**Attention :**
Si le son correspond à un aboiement, vous devez essayer d'attraper Paulo de votre main libre !

Le premier qui pose la main sur la bonne carte ou qui attrape Paulo est récompensé par une étoile. Un joueur qui a posé la main sur une mauvaise carte ou qui attrape Paulo quand il ne le faut pas doit remettre une de ses étoiles au centre de la table. S'il n'a pas encore d'étoile, il ne peut pas en poser. Si aucun des autres joueurs ne reconnaît le son et ne réagit correctement, tu obtiens une étoile.

Tu donnes ensuite le plateau de jeu au joueur suivant.

## Fin de la partie

La partie se termine une fois que toutes les étoiles ont été récupérées. Le joueur qui a le plus d'étoiles gagne. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

**Astuce :** il est possible de compliquer le jeu. Vous devez repérer au début de la partie où se trouvent les différentes cartes de la ferme. Regardez-les toutes attentivement, puis retournez-les. Vous ne commencez à jouer que lorsque toutes les cartes sont posées, face cachée.

# Inventer et raconter des histoires

Pour 1 à 3 enfants et 1 adulte.

Cette collection de jeux vous permet aussi d'inventer vos propres histoires ! Mélangez toutes les cartes de la ferme et empilez-les, face cachée, à côté du plateau de jeu au centre de la table. Vous n'avez besoin ni de Paulo, ni des étoiles, ni du dé.

L'enfant le plus âgé retourne la première carte, la montre à tous les joueurs et invente le début de l'histoire en s'inspirant de la carte. Une fois qu'il a terminé, il appuie sur la note de musique correspondante sur le plateau de jeu et pose la carte, face visible. Le joueur suivant retourne alors la carte au-dessus de la pile et invente la suite de l'histoire. L'enfant qui retourne la dernière carte invente la fin de l'histoire. S'il est difficile pour vous d'inventer une histoire, demandez à un adulte de vous aider !



## *Exemple :* Paulo découvre la ferme

Texte : Anna Madouche

« Cocorico ! » Enzo le coq réveille tous les animaux.
Aujourd'hui, c'est un jour spécial. Un nouveau venu arrive à la ferme !
Le voilà ! Le tracteur de Jean le fermier tourne déjà à l'angle de la maison.

Jean le fermier saute de son siège et ouvre les bras. Et hop ! Le nouveau venu saute immédiatement. Qui c'est ? Curieuse, Margot la vache sort de l'étable.
« Meuh ! » crie-t-elle. « Bienvenue parmi nous mon petit ! »

« Regardez un peu ! » dit Didier le fermier en riant. « C'est Paulo.
Soyez gentils avec lui ! » « Mê ! » bêle joyeusement Susie la brebis en lui offrant un trèfle à quatre feuilles en signe de bienvenue.

Paulo court vers un enclos. Mais il y a quelqu'un ici ! Oh ! Cet animal est vraiment grand ! « Hiii ! » hennit l'animal. C'est Willy le cheval ! « Ne trouves-tu pas que mon pré est magnifique ? » demande-t-il fièrement. « Où habites-tu ? »

« Groin groin ! Viens par ici !» disent Alex, Ben et Sam.
Curieux, Paulo court vers les trois cochons qui se mettent à l'éclabousser de boue.
Ce n'est vraiment pas gentil !

Paulo a maintenant les poils pleins de boue ! Il gémit tristement. « Coin coin !
Nous allons t'aider à te laver !» lui disent les canards dans la mare.

« Regarde Paulo ! C'est ta niche », lui dit Jean le fermier.
Mais elle est déjà occupée ! « Miaou ! » miaule Léo le chat en ricanant.
Il se pousse un peu et Paulo vient se blottir contre lui. Comme c'est confortable !
Cette première journée fut éprouvante. « Bonne nuit Léo ! » murmure Paulo d'une voix fatiguée. « Dors bien Paulo ! » lui répond Léo. Dans la ferme de Didier le fermier, on n'entend bientôt plus que le doux ronronnement de Léo.

# Des histoires pour s'endormir en s'amusant

Pour 1 à 2 enfants et 1 adulte.

## Déroulement

Un adulte lit le début de l'histoire. Tu peux ensuite choisir à quel animal Paulo doit souhaiter une bonne nuit. Tu choisis alors un animal sur le plateau de jeu et appuies sur la note de musique. L'adulte lit ensuite l'extrait correspondant à l'animal. Les histoires d'animaux peuvent être lues séparément, l'une après l'autre ou dans un ordre différent. À la fin, Paulo va se coucher et découvre une autre surprise.



## Dors bien Paulo !

Texte : Lisa Golze

## Début

**Paulo le chiot**

Quelle journée ! Assis devant la maison de Jean le fermier, Paulo le chiot admire le paysage. Le soleil est déjà haut dans le ciel et éclaire tout d'une belle lumière dorée. Paulo trouve que sa nouvelle maison est magnifique. Avant de se coucher, il fait une autre petite balade dans la ferme.

**Margot la vache**

Paulo passe devant le champ. Ça sent bon le foin frais. Hum ! Mais qu'est-ce que c'est ? Le chiot renifle. Il sait ce que c'est. Après avoir dégusté son trèfle du soir, Margot la vache a fait une grosse bouse. Dort-elle déjà ? Paulo veut vérifier dans l'étable. En regardant par la porte de l'étable, il voit que la vache est bien à l'intérieur. Elle semble rassasiée et contente. Elle a évidemment encore fait une bouse. « Dors bien Margot ! Ouaf !» lui dit Paulo. « Meuh ! Bonne nuit ! Paulo. À demain ! » Margot est tellement fatiguée que ses grands yeux vifs se ferment tout seuls.

**Susie la brebis**

Paulo saute dans le grand pré. Il s'arrête un moment pour suivre des yeux quelques nuages qui ressemblent à des agneaux. Le chiot pense alors à Susie. La brebis est-elle encore éveillée ? Quand Paulo regarde dans la bergerie, Susie en est au dernier couplet de sa berceuse : « Dormez bien, mes doux agneaux. Mê ! Mê ! // La bergerie est votre berceau. Mê ! Mê ! Mê ! » bêle Susie. Une fois la berceuse finie, Paulo chuchote : « Bonne nuit, Susie ! » « Dors bien Paulo ! Mê !» Paulo se dit que Susie bêle à merveille.

**Léa la cane**

Paulo se rend vers la mare aux canards. Doit-il se mouiller ou pas ? Il se demande si l'eau est froide. « Salut Paulo ! » cancane Léa la cane dès qu'elle aperçoit le chiot. « Veux-tu passer la nuit parmi nous, coin coin ? » Paulo rit : « Non, je veux juste me laver un peu. Je préfère dormir au sec, ouaf ! » Il plonge prudemment sa patte dans l'eau et la retire immédiatement. Oh ! Comme c'est froid ! Léa ne peut s'empêcher de rire. « Bonne nuit Paulo ! », cancane-t-elle à son nouvel ami qui s'est déjà enfui de peur.

**Alex le cochon**

Paulo se dirige vers la grange. Jean le fermier est là avec son tracteur ! Peuf peuf ! Le moteur pétarade. Peuf peuf ! ... Groin ! Groin ? Le chien n'en croit pas ses oreilles. Le tracteur vient-il de grogner ? Il aperçoit alors Alex le cochon derrière le tracteur. Le gourmand veut encore une betterave. Paulo dit : « Bonjour Alex, tu as encore faim ?» Alex grogne : « Un cochon aussi a besoin de son dessert !» « Viens !» rit Paulo, « je te donne une friandise pour chien !» Alex est comblé. « Merci Paulo » répond-il en mangeant bruyamment. « Dors bien ! » «Dors bien toi aussi, Ouaf ! » Paulo se réjouit de voir qu'Alex est content.

**Enzo le coq**

Paulo descend le chemin et regarde autour de lui. Vue de loin, sa niche semble toute petite. Il est impatient de passer sa première nuit dans sa nouvelle maison. Il pense soudain : « Et si je me lève trop tard demain matin ? J'ai tellement de choses à faire ! » Mais il sait déjà qui peut l'aider. « Me promets-tu de me réveiller demain matin, Enzo ? » demande-t-il au coq perché sur le tas de fumier. « Bien sûr mon cher Paulo ! Demain matin, je vais chanter très fort ! Cocorico ! En attendant, je te souhaite une bonne nuit ! » « Bonne nuit à toi aussi !» lui répond Paulo, soulagé.

**Willy le cheval**

Paulo passe devant le pré. Où est donc passé Willy le cheval ? « Willyyyy !», crie Paulo. Personne ne lui répond. Il voit des empreintes de sabot sur le chemin ! Mais qu'est-ce que c'est ? Du crottin de cheval ! Aha ! Paulo le super détective suit les traces. Devine un peu où elles le mènent ? À l'écurie tout au bout du pré ! Paulo passe la tête par la porte et crie encore une fois : « Willyyyy, es-tu là ? Ouaf ouaf ! » « Je suis ici » hennit le cheval. « Demain, je te montrerai mes coins préférés du pré. Dors bien Paulo ! » « Oh super ! Bonne nuit et à demain ! ouaf ouaf ! » Paulo se dit que Willy est vraiment gentil.

## Fin

**Léo le chat**

Le soleil est maintenant couché et la nuit tombe déjà. Paulo retourne à sa niche. Où se cache donc Léo le chat ? Peut-être qu'il l'attend devant la maison du fermier. Quand Paulo arrive, il ne voit Léo nulle part. Paulo est fatigué et se traîne jusqu'à sa niche. Mais qui est là ? Il y a déjà quelqu'un qui ronronne dans la niche. Léo le chat ! Paulo est très content et se blottit contre son nouvel ami. « Dors bien Léo, ouaf ! » « Dors bien Paulo, miaou ! » Le chat se rendort aussitôt. La lune s'est entretemps levée et tout est calme dans la ferme. On n'entend plus qu'Alex le cochon qui dort en grognant doucement.

## Verzameling geluidenspelletjes

# Vrolijke drukte op de boerderij

Een luidruchtige spelletjesverzameling met echte dierengeluiden, voor 1 - 5 kinderen van 3 tot 8 jaar.

**Idee:** Kristin Mückel
**Illustratie:** Stefanie Klaßen
**Speelduur:** per spel ca. 10 minuten

De boerderij van boer Ben heeft een nieuwe bewoner: Flappie! Opgewonden springt het jonge hondje van Bens tractor en gaat meteen op ontdekkingstocht. Welke dieren wonen allemaal op de boerderij? Wie gaat met Flappie mee naar de andere boerderijdieren en luistert hoe ze hem luidkeels welkom heten?

## Spelinhoud

1 speelbord met 8 geluidsknoppen (muzieknoten) ,
1 hond Flappie, 7 boerderijkaarten, 9 sterren, 1 dobbelsteen,
1 handleiding met spelregels

**Verwijzing:** Aan de onderzijde van het speelbord bevindt zich een kleine schakelaar voor het aan- en uitschakelen.



## 1e spel: Hallo, hallo!

Een samenwerkingsspel met dobbelsteen voor 1 - 5 kinderen.

Flappie wil alle dieren op de boerderij een voor een bezoeken. Lukt het jullie om hem alle dieren te laten zien en hem dan weer naar de tractor te brengen voordat het donker wordt en alle sterren aan de hemel staan?

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Zet Flappie op het grote veld met de tractor. Meng alle boerderijkaarten en leg ze als verdekte stapel naast het speelbord. Draai de bovenste kaart om: daarop zien jullie het eerste bezoekadres van Flappie. Op sommige kaarten zijn meerdere dieren afgebeeld. Het bezoekadres en het geluid horen altijd bij het dier in de onderste rechterhoek van de kaart. Leg de sterren en de dobbelsteen klaar.

## Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Het jongste kind begint. Druk op de muzieknoot bij Flappie: hij blaft en het spel kan beginnen! Daarna gooi je de dobbelsteen.

**Wat zie je op de dobbelsteen?**

- **Een, twee of drie stippen?**

  Zoek de beste weg uit en verzet Flappie evenveel velden als er stippen op je dobbelsteen staan, in de richting van de plaats waar hij op bezoek wil gaan.

- **Een ster?**

  O hemel, het wordt langzaam donker! Neem een ster en leg deze op het sterrenveld aan de bovenrand van het speelbord.

**Bezoekadres bereikt?**

Je hebt het bezoekadres bereikt als je terechtkomt op het bijbehorende gele veld. Als je nog dobbelsteenstippen overhebt, mag je die gewoon laten vervallen. Druk op de muzieknoot bij het dier en geniet samen met Flappie van de begroeting! Daarna mag je de volgende boerderijkaart omdraaien. Als alle boerderijkaarten zijn omgedraaid, moet Flappie teruglopen naar de tractor.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is uit zodra

- Flappie alle dieren een bezoek heeft gebracht en hij weer bij de tractor is aangekomen. De kleine hond blaft van blijdschap want jullie hebben samen gewonnen!

  of

- alle sterrenvelden bezet zijn. Jammer, jullie hebben verloren. Het is al laat en Flappie moet nu meteen gaan slapen.

# 2e spel: Wie heeft zich hier verstopt?

Een raadselachtige geluidsmemorie voor 2 - 5 kinderen.

De boerderijdieren spelen verstoppertje en Flappie is aan de beurt om te gaan zoeken.
Om het hem een beetje gemakkelijker te maken, maken de dieren af en toe geluid.
Help Flappie om de dierenstemmen te herkennen en de bijbehorende dieren te vinden!

## Spelvoorbereiding

Meng alle boerderijkaarten en verdeel ze verdekt in het midden op tafel. Leg de sterren klaar.
De dobbelsteen is bij dit spel niet nodig en kan in de doos blijven.

## Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Het jongste kind krijgt het speelbord.
Neem Flappie en geef hem aan je linker buurman. Druk daarna stiekem op de muzieknoot
bij een willekeurig dier. De andere kinderen mogen niet zien welk dier je hebt uitgekozen!
Het kind dat Flappie heeft, moet nu de bijpassende boerderijkaart zoeken.

**Opgelet!**
Als het geluid van een blaffende hond klinkt, mag je zelf uitzoeken welk dier je wilt vinden!



Noem hardop de naam van het dier, zet Flappie voor de kaart waarvan je denkt dat het de goede is en draai de kaart om.

**Staat het goede boerderijdier op de kaart?**

- **Ja?**
  Geweldig! Als beloning krijg je een ster.
- **Nee?**
  Jammer! Je krijgt helaas geen ster, maar bij jouw volgende beurt heb je vast meer geluk.

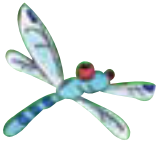
Draai de kaart weer terug als alle andere spelers hem ook hebben gezien.

Nu geven jullie het speelbord en Flappie om beurten aan het volgende kind door en een nieuwe zoektocht begint.

## Einde van het spel

Het spel is uit als alle sterren verdeeld zijn. Het kind met de meeste sterren wint het spel,
bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

# Spel 3: Vang me dan als je kan!



Een bliksemsnel reactiespel voor 3 - 5 kinderen.

Flappie speelt tikkertje met de andere boerderijdieren. Uitgelaten rennen ze heen en weer over het erf. Wie is de snelste en vangt de meeste dieren?

## Spelvoorbereiding

Zet Flappie in het midden op tafel en verdeel alle boerderijkaarten open om hem heen. Leg het speelbord en de sterren klaar. De dobbelsteen is bij dit spel niet nodig en kan in de doos blijven.

## Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Het jongste kind krijgt het speelbord. Alle andere kinderen verstoppen één hand achter hun rug of onder de tafel.
Druk stiekem op de muziekknop bij een willekeurig dier. De andere kinderen mogen niet zien welk dier je hebt uitgekozen! Nu proberen ze allemaal tegelijk om zo snel mogelijk hun vrije hand op de bij het geluid passende boerderijkaart te leggen. Alle spelers hebben steeds maar één poging.

**Opgelet!**
Als het geluid van de blaffende hond klinkt, moeten ze proberen om met de vrije hand Flappie beet te pakken!

Wie als eerste zijn hand op de goede boerderijkaart heeft gelegd of Flappie te pakken heeft gekregen, krijgt een ster als beloning. Als een kind zijn hand op de verkeerde boerderijkaart legt of per ongeluk Flappie pakt, moet hij een van zijn sterren weer op tafel leggen. Als men nog geen ster heeft, kan men er natuurlijk ook geen afgeven. Als geen van de andere spelers het geluid herkent en goed reageert, krijg je zelf een ster.

Vervolgens geef je het speelbord door aan het volgende kind.

## Einde van het spel

Het spel is uit als alle sterren verdeeld zijn. Het kind met de meeste sterren wint het spel, bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

**Tip:** het spel wordt moeilijker als jullie vanaf het begin moeten onthouden waar welke boerderijkaart ligt. Bekijk ze goed, draai ze dan allemaal om en speel nu met verdekte kaarten!

# Verhalen verzinnen

Spel voor 1 - 3 kinderen en 1 volwassene.

Met het voor jullie liggende spelmateriaal kunnen jullie ook zelf verhalen verzinnen! Meng daarvoor alle boerderijkaarten en leg ze als verdekte stapel naast het speelbord in het midden op tafel. Voor dit spel hebben jullie Flappie en de dobbelsteen niet nodig.

Het oudste kind draait de eerste boerderijkaart om, laat deze aan alle spelers zien en verzint een verhaaltje dat bij de kaart past. Als hij/zij klaar is, drukt hij/zij op de bijpassende muzieknoot op het speelbord en legt de boerderijkaart open neer. Dan draait het volgende kind een boerderijkaart om en vertelt het verhaal verder. Het kind dat de laatste boerderijkaart omdraait, verzint het einde van het verhaal. Als jullie het nog een beetje moeilijk vinden om een verhaal te verzinnen, mag de volwassene jullie een beetje helpen!

## *Voorbeeld:* Vrolijke drukte op de boerderij

Tekst: Anna Madouche

"Kukelekuu!" kraait haan Hannes alle dieren wakker.
Vandaag is een bijzondere dag. Vandaag komt namelijk een nieuwe bewoner!
Daar! Daar komt boer Ben al met zijn tractor de bocht om.

Boer Ben glijdt van de stoel en opent zijn armen. Hop! Meteen springt de nieuwe bewoner hem tegemoet. Wie is dat? Nieuwsgierig komt koe Bella de stal uit.
"Boe!" roept ze. "Van harte welkom kleintje!"

"Ja, daar kijken jullie van op!" roept boer Ben lachend. "Dit is Flappie.
Wees aardig voor hem!" "Bèh", blaat schaap Suus en geeft hem een geluksklavertje als welkomstcadeau.

Flappie rent naar een hek. Daar staat nog iemand. Oei, dat is een groot dier!
"Hihi!" hinnikt het luidkeels. Dat is Edgar, het paard! "Heb ik geen prachtige wei?" vraagt hij trots. "En waar woon jij?"

"Oink, oink, kom eens bij ons!" roepen de varkens Vlekje, Spits en Stip.
Nieuwsgierig loopt Flappie naar de varkens. Ze spetteren hem alle drie vol modder.
Wat een zwijnenboel!

Nu zit Flappie's vel vol modder. Hij jankt treurig.
"Kwak, kwak, we helpen je wel bij het wassen!" roepen de eenden op de vijver.

"Flappie, kijk! Dat is jouw hondenhok!", roept boer Ben. Maar daar ligt al iemand in! "Miauw!" zegt Kater Kasimir en grinnikt. Hij schuift een beetje opzij. Flappie kruipt dicht tegen hem aan. Dat is gezellig! Dat was een opwindende eerste dag. "Welterusten Kasimir", mompelt Flappie moe. "Slaap lekker, Flappie", zegt kater Kasimir en al gauw hoor je op de boerderij van boer Ben alleen nog maar Kasimir's zachte snorren.

# Speels goedenachtverhaaltje

Spel voor 1 - 2 kinderen en 1 volwassene.

## Verloop

Een volwassene leest het begin van het verhaal voor. Daarna mag jij uitzoeken, welk dier Flappie vanavond welterusten moet zeggen. Daarvoor zoek je op het speelbord een dier uit en drukt op de muzieknoot. De volwassene leest dan het verhaaltje voor het uitgekozen dier voor. De dierenverhaaltjes kunnen afzonderlijk, opeenvolgend of in een willekeurige volgorde gelezen worden. Uiteindelijk gaat Flappie zelf slapen en beleeft hij nog een verrassing.

## Slaap lekker Flappie

Tekst: Lisa Golze

## Begin

**Hond Flappie**

Wat een dag! Hond Flappie zit voor het huis van boer Ben en geniet van het uitzicht. De zon staat al laag aan de hemel en dompelt alles in goudgeel licht. Flappie vindt zijn nieuwe thuis prachtig. Maar voordat hij gaat slapen, maakt hij nog een kleine wandeling over het boerenerf.

**Koe Bella**

Flappie loopt langs de wei. Overal ruikt hij vers hooi. Mhhhm! Maar wat is dat? De kleine hond snuffelt. Dan weet hij het. Koe Bella heeft na haar goedenachtklaver vast en zeker nog een dikke koeienvlaai gemaakt. Zou ze al slapen? Flappie wil in de koeienstal gaan kijken. Als hij door de deur van de stal gluurt, wil Bella net gaan liggen. Ze ziet er voldaan en tevreden uit. En natuurlijk heeft ze ook een koeienvlaai gemaakt. "Slaap lekker, Bella, woef!", zegt Flappie "Boe, slaap lekker Flappie. Tot morgen!" Bella's grote koeienogen vallen al bijna vanzelf dicht, zó moe is ze.

**Schaap Suus**

Flappie springt over de grote wei. Hij blijft even staan en kijkt naar een paar wolken die net kleine schaapjes lijken. Nu moet de hond aan Suus denken. Zou het schaap nog wakker zijn? Flappie kijkt net op tijd in de schapenstal, want Suus is bezig met het laatste couplet van haar schapenwelterustenliedje: "Slaap kleine schaapjes, bèh, beh. De stal is jullie kamertje, bèh, bèh, bèh.", blaat Suus. Als het liedje uit is, fluistert Flappie: "Welterusten Suus." "Slaap lekker Flappie, bèh." Suus blaat het mooist van allemaal, vindt Flappie.

**Eend Francientje**

Flappie gaat naar de eendenvijver. Zou hij het wel of niet doen? Hij denkt eraan hoe nat en koud het water is. "Hallo Flappie!", kwaakt eend Francientje als ze de hond ziet. "Wil je vannacht bij ons in het water overnachten, kwaak, kwaak?" Flappie lacht. "Nee, ik wil me alleen maar een beetje wassen. Ik slaap liever op het droge, woef!" Dan steekt hij zijn poot voorzichtig in het water en trekt hem er snel weer uit. Brrr, dat is koud! Nu moet Francientje lachen. "Welterusten Flappie!", kwaakt ze achter haar nieuwe vriendje aan, want Flappie is van schrik al weggelopen.

**Varken Vlekje**

Flappie wandelt naar de schuur. Daar is boer Ben met zijn tractor! Die knettert en ronkt, knettert en ronkt en ... knort! Knort? De hond kan zijn oren niet geloven! Heeft de tractor zojuist geknord? Dan ziet hij varken Vlekje achter de tractor. De veelvraat wil nog een extra portie bieten in de wacht slepen. Flappie roept: "Hallo Vlekje, heb je de buik nog niet vol?" Vlekje knort. "Een varken lust ook graag een toetje!" "Kom", lacht Flappie "je krijgt van mij een hondenkoekje!" Vlekje is dolgelukkig. "Dankjewel, Flappie", smikkelt hij. "En slaap lekker!" "Slaap lekker, woef!" Flappie is blij omdat Vlekje zo blij is.

**Haan Hannes**

Flappie loopt de weg af en kijkt om zich heen. Zijn hondenhok ziet er vanuit de verte zo klein uit. Flappie is al benieuwd naar de eerste nacht in zijn nieuwe thuis. Dan denkt hij opeens: "Wat als ik me morgenvroeg verslaap? Ik heb nog zo veel plannetjes!" Maar hij weet al wie hem vast en zeker kan helpen. "Beloof je me dat je me morgenvroeg op tijd wakker maakt Hannes?", vraagt hij de haan op de mesthoop. "Natuurlijk Flappielief! Ik zal morgenvroeg extra hard kraaien, kukeleku! Maar nu wens ik je welterusten!" "Dat wens ik jou ook!", zegt Flappie en hij is erg opgelucht.



**Edgar het paard**

Flappie komt langs de paardenwei. Waar zou paard Edgar zijn? "Edgaaaaaar!", roept Flappie. Maar niemand geeft antwoord. Dan ziet hij hoefafdrukken op het pad! En wat is dat? Paardenvijgen! Aha! Superdetective Flappie volgt de sporen. Raad maar eens waar die hem naar toe leiden? Naar de paardenstal aan het einde van de paardenwei! Flappie steekt zijn kop naar binnen en roept nog een keer heel hard: "Edgaaaaaar, ben je thuis, woef, woef?" "Hier ben ik!", hinnikt het paard. "Morgen laat ik je mijn lievelingsplekje op de wei zien. Slaap lekker Flappie!" "O, geweldig! Welterusten, tot morgen, woef woef!" Flappie vindt dat Edgar heel erg aardig is.

## Einde

**Kater Kasimir**

Nu is de zon ondergegaan en het wordt al donker. Flappie gaat op weg naar huis. Waar zou Kasimir toch zijn? Misschien wacht hij voor de boerderij op hem. Maar als Flappie bij de boerderij aankomt, is Kasimir in geen velden of wegen te bekennen. Nu is Flappie moe en hij kruipt in zijn hondenhok. Maar wat is dat? Daar ligt al iemand te snorren. Kater Kasimir! Flappie is heel erg blij en kruipt dicht tegen zijn nieuwe vriend aan. "Slaap lekker, Kasimir, woef." "Slaap lekker Flappie, miauw", en de kater is zomaar ineens in slaap gevallen. Boven de boerderij schijnt de maan al en het is stil geworden. Alleen varken Vlekje knort zachtjes in zijn slaap.

# Colección de juegos sonoros
# Lío en la granja

Una ruidosa colección de juegos con auténticos sonidos de animales para 1 a 5 niños de 3 a 8 años.

**Autora:** Kristin Mückel
**Ilustraciones:** Stefanie Klaßen
**Duración del juego:** cada juego unos 10 minutos

A la granja del granjero Ben acaba de llegar un nuevo animal: ¡Pablito! Con gran excitación, el perrito salta del tractor de Ben y empieza un recorrido de investigación. "¿Qué animales viven en la granja?", se pregunta. ¡Acompañad a Pablito a conocer a los diversos animales de la granja y oíd con qué sonidos le dan la bienvenida!

## Contenido del juego

1 tablero de juego con 8 botones sonoros (notas) , 1 perrito Pablito, 7 cartas de granja, 9 estrellas, 1 dato, 1 manual de instrucciones

**Nota:** En la parte inferior del tablero de juego hay un pequeño interruptor para la conexión y desconexión.

# Primer juego: ¡Un "hola" bien alto!

Un cooperativo juego de competición con dado para 1 a 5 niños.

Pablito quiere visitar uno a uno a todos los animales de la granja. ¿Seréis capaces de llevarle hasta cada animal y luego de vuelta al tractor antes de que anochezca y aparezcan las estrellas en el cielo?



## Preparación del juego

Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Poned a Pablito sobre el espacio grande con el tractor. Mezclad todas las cartas de granja y colocadlas boca abajo en mazo junto al tablero de juego.
Descubrid la carta superior. Muestra el primer lugar de visita de Pablito. Algunas cartas contienen varios animales. El lugar de visita y el sonido indican siempre el animal representado en la esquina inferior derecha. Tened a mano las estrellas y el dado.

## Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comienza el niño más pequeño. Presiona el botón sonoro de Pablito: ¡se pondrá a ladrar empezando así el juego! Luego tienes que echar el dado.

**¿Qué muestra el dado?**

- **Uno, dos o tres puntos.**

  Busca un recorrido y haz que Pablito avance los espacios que correspondan en dirección al lugar que quiere visitar.

- **Una estrella**

  ¡Cuidado, empieza a anochecer! Coge una estrella y colócala sobre el contorno de estrella en la parte superior del tablero.

**¿Has llegado al lugar de visita?**

Has alcanzado el lugar de visita cuando avanzas hasta el espacio amarillo correspondiente. Al hacerlo, puedes prescindir de los puntos sobrantes obtenidos en el dado. ¡Presiona la nota del animal y disfruta junto a Pablito de la bienvenida! A continuación, deberás descubrir la siguiente carta de granja. Si ya habéis descubierto todas las cartas de granja, Pablito tendrá que volver corriendo al tractor.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará el dado.

## Final del juego

El juego acaba en cuanto

- Pablito ha visitado a todos los animales y ha regresado a su tractor.
  ¡Pablito ladra entonces de alegría, pues habéis conseguido ganar en compañía!

  o

- todos los contornos de estrella están ocupados. Por desgracia, habéis perdido, además ya es de noche y Pablito tiene que irse a dormir.

# Segundo juego:
# ¿Quién se ha escondido aquí?

Un cooperativo juego de memoria auditiva para 2 a 5 niños.

Los animales de la granja juegan al escondite y a Pablito le toca buscarlos. Para facilitarle las cosas, los animales emiten un sonido propio de vez en cuando. ¡Ayudad a Pablito a clasificar los sonidos de los animales y a encontrarlos!

## Preparación del juego

Mezclad todas las cartas de granja y repartidlas boca abajo sobre el centro de la mesa. Tened preparadas las estrellas. El dado no se necesita para este juego y podéis ponerlo en la caja.

## Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El niño más pequeño recibe el tablero de juego. Coge a Pablito y dáselo a tu compañero de juego situado a tu izquierda. A continuación, presiona en secreto la nota de cualquier animal. ¡Los demás niños no puede ver qué animal has elegido! El niño que tenga a Pablito deberá encontrar ahora la carta de granja que corresponda al sonido:

**Atención:**
¡Si suena el sonido "ladrido de perro" puedes elegir qué animal quieres encontrar!

Di en voz alta el nombre del animal, coloca a Pablito delante de la carta de granja que aparentemente es la correcta y luego ponla boca arriba.

**¿Se ve en la carta de granja el animal correcto?**

- **Sí.**
  ¡Fantástico! Como recompensa, consigues una estrella.
- **No.**
  ¡Qué pena! Por desgracia, no consigues ninguna estrella, pero la próxima vez seguro que tendrás más suerte.

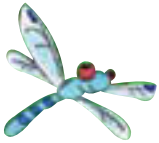
Pon de nuevo la carta boca abajo, después de que todos los demás también la hayan visto.

Luego pasáis el tablero de juego y a Pablito por turnos a los siguientes jugadores y comienza así una nueva búsqueda.

## Final del juego

El juego termina en cuanto se han repartido todas las estrellas. Gana el niño con más estrellas, y en caso de empate son varios los ganadores.

# Tercer juego: ¡Atrápame!



Un juego de reacción rapidísima para 3 a 5 niños.

Pablito juega al pilla-pilla con el resto de animales de la granja. Todos corren contentos por la granja de un sitio a otro. ¿Quién es el más rápido y atrapa al mayor número de animales?

## Preparación del juego

Colocad a Pablito en el centro de la mesa y repartid todas las cartas de granja boca arriba a su alrededor. Tened preparados el tablero de juego y las estrellas. El dado no se necesita para este juego y podéis ponerlo en la caja.

## Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El niño más pequeño recibe el tablero de juego. Los demás niños esconden una mano detrás de la espalda o debajo de la mesa. A continuación, presiona en secreto el botón sonoro de cualquier animal. ¡Los demás niños no deben ver qué animal has elegido! Ahora, todos ellos deben intentar poner su mano libre, al mismo tiempo y lo más rápido posible, sobre la carta de granja que corresponda al sonido. Cada participante tiene solo una oportunidad.

**Atención:**
¡Si suena el sonido "ladrido de perro", tienes que intentar atrapar a Pablito con tu mano libre!

Quien sea el primero en poner su mano libre sobre la carta de granja correcta o atrape a Pablito recibe una estrella como recompensa. Pero si algún niño ha colocado su mano sobre la carta de granja errónea o ha atrapado a Pablito por error, tendrá que devolver una de sus estrellas y ponerla en el centro de la mesa. Sin embargo, si no le queda ninguna, entonces no puede entregarla. Si ninguno de los participantes ha reconocido el sonido y no ha reaccionado como se debería, eres tú quien consigue una estrella.

A continuación, entregas el tablero de juego al siguiente participante.



## Final del juego

El juego termina en cuanto se hayan repartido todas las estrellas. Gana el niño con más estrellas, y en caso de empate son varios los ganadores.

**Pista:** El juego puede hacerse más difícil si tenéis que recordar antes de comenzar dónde está situada cada carta de granja. ¡Examinadlas con detenimiento, dadles luego la vuelta y jugad ahora con las cartas boca abajo!

# Imaginativo cuentacuentos

Para 1 a 3 niños y 1 adulto.

¡Con el material de juego disponible podéis inventar vuestras propias historias! Mezclad las cartas de granja y colocadlas boca abajo en mazo junto al tablero de juego en el centro de la mesa. Esta vez no necesitaréis a Pablito, las estrellas y el dado.

El niño de más edad pone boca arriba la primera carta de granja, se la enseña a todos e inventa un comienzo de la historia relacionado con la carta. Cuando ha terminado, presiona el botón sonoro correspondiente del tablero y deja la carta puesta boca arriba. Luego, el siguiente participante descubre otra carta de granja y sigue contando la historia. El niño que descubra la última carta de granja tiene que idear el final de la historia. Si esta forma de "cuentacuentos" os parece difícil, pedidle a un adulto que os ayude.

***Ejemplo:***

## Lío en la granja

Texto: Anna Madouche

"¡Kikirikí!", así canta el gallo Juanito despertando a todos los animales.
Pero hoy es un día especial. ¡Hoy llega un nuevo amiguito!
¡Allí viene! Ya está el granjero Ben girando con su tractor en la esquina.

El granjero Ben se deja caer del asiento y extiende sus brazos. ¡Arriba! Enseguida, le salta encima el recién llegado. ¿Quién es ese? Con gran curiosidad, la vaca Alma llega desde el establo. "¡Muuuu!", muge. "¡Sé bienvenido, pequeñín!"

"¡Sí, mira allí!", grita el granjero Ben riéndose. "Ese es Pablito.
¡Portaos bien con él!". "¡Beee!", bala la oveja Susi de alegría, y le da como regalo de bienvenida una hoja de trébol de la buena suerte.

Pablito echa a correr hacia una valla. ¡Pero allí hay alguien! ¡Vaya, qué animal tan grande! "¡Hiiiiiii!", relincha a pleno pulmón. Se trata de Edgar, el caballo.
"¿No es mi dehesa una preciosidad?", pregunta orgulloso. "¿Y tú dónde vives?"

"¡Oinc, oinc, vente con nosotros!", gritan los cerditos Rudi, Fede y Tolo.
Lleno de curiosidad, Pablito echa a correr hacia ellos. Y cuando llega, los tres le manchan con barro. ¡Que cochinada!

¡Pablito tiene ahora barro por todo el cuerpo! Y llora desconsolado.
"¡Cua, cua, queremos ayudarte a bañarte!", le gritan los patitos del estanque.

"¡Pablito, mira! Esta es tu caseta", le grita el granjero Ben. ¡Pero ahí ya hay alguien! "¡Miau!", maúlla el gato Casimiro sonriéndole. Y entonces se echa a un lado. Pablito se acurruca muy cerca de él. ¡Qué bien se está aquí! ¡Qué primer día tan excitante!. "¡Buenas noches, Casimiro", murmura un ya cansado Pablito. "Que duermas bien", le desea Casimiro, y en apenas unos instantes apenas se oye en la granja de Ben el ligero murmullo de Casimiro.

# Divertido cuento de "buenas noches"

Para 1 a 2 niños y 1 adulto.

## Desarrollo

Un adulto se encarga de leer el comienzo del cuento. Luego podrás seleccionar el animal al que Pablito va a decirle hoy "buenas noches". Elige un animal del tablero de juego y presiona el botón sonoro que tenga. El adulto tendrá entonces que leer la parte que corresponda al animal elegido. Las historias de los animales pueden leerse aisladamente, una tras otra o en un orden variable. Al final, el propio Pablito se va a dormir y experimenta una nueva sorpresa.

## Duerme bien, Pablito

Texto: Lisa Golze

## Comienzo

**El perro Pablito**

¡Vaya día! El perro Pablito está sentado delante de la casa del granjero Ben y disfruta del paisaje. El sol está ya muy bajo en el cielo y todo adquiere el color dorado del atardecer. Pablito está encantado con su nuevo hogar.
Pero antes de irse a dormir, da un pequeño paseo vespertino por la granja.

**La vaca Alma**

Pablito corre por el campo. Por todas partes se siente el agradable olor a heno fresco. ¡Ummm! ¿Pero qué cosa tan rara pasa aquí? Pablito se pone a olisquear. Y entonces se da cuenta. Seguro que la vaca Alma ha puesto después de su rica cena alguna boñiga bien gorda en algún sitio. ¿Estará ya durmiendo? Pablito quiere echar un vistazo en el establo. Cuando mira por la puerta, ve a la vaca tumbándose. Parece llena de comida y contenta. Y desde luego ha puesto su boñiga ahí. "Que duermas bien, Alma", le dice Pablito. "Muhhh, buenas noches, Pablito. Hasta mañana". Los grandes ojos de Alma empiezan a cerrarse de puro cansancio.

**La oveja Susi**

Pablito salta sobre el gran prado. Se queda parado un momento y luego mira unas nubes con aspecto de ovejitas. Entonces resulta inevitable que nuestro amiguito piense en Susi. ¿Estará Susi despierta todavía? Pablito se asoma aún a tiempo por el redil de las ovejas y ve que Susi está recitando la última estrofa de su canción de cuna: "Dormíos, dormíos, dulces ovejitas, beee, beee // El redil es vuestro hogar, beee, beee, beee", bala Susi. Y cuando la canción concluye, Pablito susurra: "Buenas noches, Susi." "Que duermas, bien, Pablito, beee." El balido de Susi es el más bonito, piensa Pablito.

**El patito Francisco**

Pablito se pone de camino hacia el estanque de los patos. ¿Debe hacerlo o es mejor que no vaya? No deja de pensar en lo fría y húmeda que es el agua. "¡Hola Pablito!", cuaquea el patito Francisco al ver al perrito. "¿Te apetece pasar esta noche en el agua con nosotros, cua, cua? Pablito ser ríe. "No, solo quiero lavarme un poco. Me gusta más dormir en un sitio seco, guau." Y entonces mete su patita con cuidado en el agua y vuelve a sacarla de inmediato. ¡Ayyy, qué fría está! Ahora es Francisco quien se ríe. "¡Buenas noches, Pablito!", le cuaquea su amigo viendo como Pablito se aleja corriendo con el susto en el cuerpo.

**El cerdito Rudi**

Pablito pasea hacia el cobertizo. ¡Allí está el granjero Ben con su tractor! Se oye el traqueteo incesante de la máquina y, de repente...¡un gruñido! ¿Un gruñido? El perrito no puede creerse lo que oye. ¿Es que el tractor puede acaso gruñir? Pero entonces se da cuenta de que el cerdito Rudi está detrás del tractor. Nuestro insaciable tragón quiere coger otro nabo más. Pablito grita: "Hola, Rudi, no te has llenado todavía?" Rudi gruñe: "También un cerdito necesita su postre". "Ven", se ríe Pablito, "te regalo una galletita para perros". Rudi está súper contento. "Gracias, Pablito", le responde con la boca llena. "¡Y que duermas bien!". "¡Duerme bien, guau!". Pablito se alegra de ver a Rudi contento.

**El gallo Juanito**

Pablito sigue por el camino hacia abajo y mira a su alrededor. Su caseta parece muy pequeña vista desde la distancia. Pablito está muy excitado ante la que va a ser su primera noche en su nuevo hogar. Y entonces se le ocurre pensar: "¡Y qué pasa si mañana temprano me quedo dormido! ¡Tengo tanto que hacer!". Pero entonces se le ocurre quién puede ayudarle. "¿Prometes que me despertarás mañana temprano, Juanito?", le pregunta al gallo que está sobre el montón de estiércol. "¡Claro que sí, querido Pablito! No te preocupes, mañana temprano cantaré con especial intensidad, ¡kikirikí! Pero ahora te deseo buenas noches." "Lo mismo para ti", le dice Pablito, ya menos preocupado.

**Edgar, el caballo**

Pablito se pasa por la dehesa, donde seguramente está Edgar, el caballo. "¡Edgaaaaaar!", grita Pablito. Pero nadie le responde. Entonces ve huellas de herradura en el camino. ¿Y esto qué es? ¡Cacas de caballo! ¡Vaya! El superdetective Pablito sigue la pista. ¿Adivina adónde le llevan? ¡Al establo de los caballos al final de la dehesa! Pablito mete dentro su cabeza y grita de nuevo en voz alta: "¿Edgaaaaaar, estás ahí, guau, guau?" "¡Sí, aquí estoy!", relincha el caballo. "Mañana te enseñaré mi lugar favorito en la dehesa. Que duermas bien, Pablito". "¡Oh, fantástico! Buenas noches y hasta mañana, guau, guau". ¡Qué simpático es Edgar!, piensa Pablito.



## Final

**el gato Casimiro**

Acaba de ocultarse el sol y ha oscurecido. Pablito se pone en camino a casa, donde quizás se encuentre Casimiro. Tal vez el gato le esté esperando delante del caserío. Pero cuando Pablito llega, no puede ver a Casimiro por ningún lado. Ahora Pablito se siente cansado y se desliza en su caseta. ¿Pero qué pasa aquí? Ahí hay alguien que ronronea. ¡Casimiro, el gato! Pablito se alegra mucho y se acurruca junto a su nuevo amigo. "¡Que duermas bien, Casimiro, guau!". "Duerme bien, Pablito, miau", y dicho esto nuestro gato se queda dormido. La luna ha aparecido sobre la granja y reina ya la tranquilidad. Tan solo el cerdito Rudi gruñe ligeramente mientras duerme.

## Raccolta di giochi sonori

# In giro per la fattoria

Una vivace raccolta di giochi, con versi autentici di animali, per 1-5 bambini da 3 a 8 anni.

**Autrice:** Kristin Mückel
**Illustrazioni:** Stefanie Klaßen
**Durata del gioco:** ca. 10 minuti ciascuno

Alla fattoria del contadino Ben è arrivato un nuovo animale: Paolino! Il cagnolino scende con un balzo dal trattore di Ben e, scodinzolando dalla gioia, inizia a esplorare la fattoria. Quali altri animali vivono nella fattoria? Accompagnate Paolino alla scoperta dei diversi animali da cortile e ascoltate il loro verso di benvenuto!

## Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco con 8 tasti audio (note), 1 cane Paolino, 7 carte fattoria, 9 stelle, 1 dado, 1 istruzioni di gioco

**Indicazione:** Nella parte inferiore del tabellone è presente un piccolo interruttore on-off.

## Gioco n. 1: Ciao a tutti!

Un gioco cooperativo di percorso con il dado, per 1-5 bambini.

Paolino visiterà gli animali della fattoria, uno dopo l'altro. Riuscite a portarlo da tutti gli animali e poi a riaccompagnarlo sul trattore, prima che diventi buio e che appaiano le stelle in cielo?

## Preparazione del gioco

Mettete il tabellone al centro del tavolo. Mettete Paolino sulla casella centrale, sulla quale è raffigurato il trattore. Mescolate tutte le carte fattoria e mettetele coperte in un unico mazzo vicino al tabellone di gioco. Scoprite la carta più in alto: essa indica il primo luogo che Paolino vuole visitare. Su alcune carte sono raffigurati più animali. Il luogo da visitare e il suono si riferiscono sempre all'animale raffigurato nell'angolo in basso a destra della carta. Tenete le stelle e il dado a portata di mano.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino più piccolo d'età. Premi la nota vicino a Paolino: il cagnolino abbaia e il gioco può iniziare! Poi tira il dado.

**Che cosa è raffigurato sul dado?**

- **Uno, due o tre punti**

  Scegli un percorso e sposta Paolino di un numero di caselle corrispondente, nella direzione del luogo che vuole visitare.

- **Una stella**

  Accidenti, tra poco farà buio! Prendi una stella e mettila su una casella stella nella parte superiore del tabellone di gioco.

**La meta è stata raggiunta?**

Se hai raggiunto la casella gialla corrispondente al luogo da visitare, ciò significa che sei arrivato alla meta. In questo caso, i punti extra del dado non vengono calcolati. Premi la nota vicino all'animale e festeggia insieme a Paolino il nuovo traguardo raggiunto! Poi, scopri la carta fattoria successiva. Se sono già state scoperte tutte le carte fattoria, Paolino deve tornare al trattore.

Il turno passa poi al bambino successivo, che tira il dado.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando

- Paolino ha fatto visita a tutti gli animali ed è tornato al trattore. Il cagnolino abbaia dalla gioia perché avete vinto insieme!

  oppure

- tutte le caselle stella sono occupate. Purtroppo avete perso: ormai si è fatto tardi e Paolino deve andare subito a dormire.

# Gioco n. 2: Chi si è nascosto qui?

Un enigmatico gioco di memoria sonoro per 2-5 bambini.

Gli animali della fattoria giocano a nascondino e ora tocca a Paolino andare a cercarli.
Per facilitargli le cose, gli animali, di tanto in tanto, gli fanno sentire il loro verso.
Aiutate Paolino a distinguere i versi e a trovare gli animali!

## Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte fattoria e distribuitele coperte al centro del tavolo. Tenete le stelle a portata di mano. Il dado in questo gioco non viene usato e va riposto nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il bambino più piccolo d'età riceve il tabellone di gioco.
Prendi Paolino e dallo al giocatore che si trova alla tua sinistra. Poi premi di nascosto una nota vicino a un animale a tua scelta. Gli altri bambini non devono vedere quale animale hai scelto!
A questo punto, il bambino che ha Paolino deve trovare la carta fattoria corrispondente al verso dell'animale.

**Attenzione:**
Se il verso che si sente è quello del cane, puoi scegliere liberamente l'animale da trovare!

Di' a voce alta il nome dell'animale, metti Paolino davanti alla carta fattoria che pensi sia quella corretta e poi scoprila.

**Sulla carta fattoria è raffigurato l'animale giusto?**

- **Sì.**
  Fantastico! Come premio ricevi una stella.
- **No.**
  Peccato. Purtroppo non ricevi la stella, ma non preoccuparti: vedrai che la prossima volta avrai più fortuna.

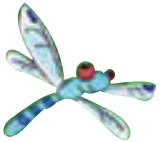
Copri di nuovo la carta dopo che tutti gli altri giocatori l'hanno vista.

Infine, passate il tabellone e Paolino al bambino successivo, per dare il via a una nuova ricerca.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le stelle sono state distribuite. Vince il bambino che ha più stelle.
In caso di parità, si vince a pari merito.

# Gioco n. 3: Acchiappami se ci riesci!



Un gioco di reazione rapidissimo per 3-5 bambini.

Paolino gioca a chiapperello con gli altri animali della fattoria. Allegri, scorrazzano tutti di qua e di là. Chi è il più veloce ad acchiappare più animali?

## Preparazione del gioco

Mettete Paolino al centro del tavolo e distribuite tutte le carte fattoria scoperte attorno al cagnolino. Tenete le stelle e il tabellone a portata di mano. Il dado in questo gioco non viene usato e va riposto nella scatola.

## Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il bambino più piccolo d'età riceve il tabellone di gioco.
Tutti gli altri bambini nascondono una mano dietro alla schiena o sotto il tavolo. Poi premi di nascosto una nota vicino a un animale a tua scelta. Gli altri bambini non devono vedere quale animale hai scelto! I giocatori devono cercare di mettere, il più velocemente possibile, la mano libera sulla carta fattoria corrispondente al verso dell'animale. Ciascuno ha una sola possibilità.

**Attenzione:**
Se il verso che si sente è quello del cane, con la mano libera bisogna afferrare Paolino!

Chi mette per primo la mano sulla carta fattoria giusta oppure chi afferra per primo Paolino riceve in premio una stella. Se un bambino ha messo la mano sulla carta fattoria sbagliata oppure ha preso per sbaglio Paolino, deve rimettere al centro del tavolo una delle sue stelle. Chi non ha ancora ricevuto stelle non ne restituisce alcuna. Se nessuno degli altri giocatori ha riconosciuto il verso e reagito correttamente, ricevi una stella.

Passa poi il tabellone di gioco al bambino successivo e così via.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le stelle sono state distribuite. Vince il bambino che ha più stelle. In caso di parità, si vince a pari merito.

**Suggerimento:** Il gioco diventa più difficile se, all'inizio, dovete memorizzare la posizione di ciascuna carta fattoria. Guardatele con attenzione, poi giratele tutte e giocate a carte coperte!

# Narrazione di storie di fantasia

Per 1-3 bambini e 1 adulto.

Con il materiale a disposizione potete anche inventare dei racconti! Mescolate le carte fattoria e mettetele coperte in unico mazzo vicino al tabellone al centro del tavolo. Paolino, le stelle e il dado non servono.

Il bambino più grande di età scopre la prima carta fattoria, la mostra a tutti e inventa l'inizio del racconto basandosi su ciò che è raffigurato sulla carta. Quando ha finito, preme la nota corrispondente sul tabellone di gioco e posa la carta fattoria scoperta. Poi, il bambino successivo scopre un'altra carta fattoria e continua il racconto. Il bambino che scopre l'ultima carta fattoria inventa il finale del racconto. Se avete difficoltà a inventare un racconto, fatevi aiutare da un adulto!

***Esempio:***

## Baraonda alla fattoria

Testo: Anna Madouche

"Chicchirichì!"... il gallo Ferdinando sveglia tutti gli animali. Oggi è un giorno speciale. Ci sarà un nuovo arrivato! Ecco! Il contadino Ben sta spuntando da dietro l'angolo con il suo trattore.

Il contadino Ben scende con un salto dal trattore e allarga le braccia.
Opp! Il nuovo arrivato gli salta subito in collo. Ma chi è? Curiosa, la mucca Alma fa capolino dalla stalla. "Muuu", esclama. "Benvenuto, piccoletto!"

"Siete tutti curiosi, eh?", dice Ben ridendo. "Vi presento Paolino.
Siate gentili con lui!" "Beeee!", bela la pecora Susi dalla gioia e gli dona un quadrifoglio come regalo di benvenuto.

Paolino corre verso un recinto. Ma qui c'è ancora qualcuno!
Wow, che animale maestoso! "Iiihhh!", nitrisce il cavallo. Questo è il cavallo Edoardo! "Non è favoloso il mio recinto?", chiede fiero. "E tu dove abiti?"

"Sgrunt, sgrunt, vieni anche da noi!", esclamano i maialini Rudi, Tobi e Friz.
Curioso, Paolino trotterella verso i maialini. I tre lo schizzano con il fango.
Che porcheria!

Ora Paolino è tutto sporco di fango! Guaisce tutto triste.
"Qua-qua, ti aiutiamo noi a lavarti!", gli gridano le anatre dallo stagno.

"Paolino, guarda! Questa è la tua cuccia", esclama Ben. Ma al momento è occupata! "Miao!", miagola il gatto Casimiro e, sogghignando, si fa da parte. Paolino gli si accoccola vicino. Che bello! Come primo giorno è stato magnifico. "Buona notte, Casimiro!", bisbiglia stanco Paolino. "Sogni d'oro, Paolino", gli augura Casimiro e ben presto sulla fattoria del contadino Ben cala il silenzio, eccezion fatta per le leggere fusa di Casimiro.

# Favola giocosa della buonanotte

Per 1-2 bambini e 1 adulto.

## Svolgimento

Un adulto legge l'inizio della storia. Poi, puoi scegliere tu a quale animale Paolino debba augurare la buona notte. Scegli un animale sul tabellone di gioco e premi la nota corrispondente. L'adulto leggerà quindi il paragrafo relativo a quell'animale. Le storie sugli animali possono essere lette singolarmente, una dopo l'altra o in ordine casuale. Alla fine, anche Paolino va a dormire, ma prima lo attende una piccola sorpresa.

## Sogni d'oro, Paolino

Testo: Lisa Golze

## Inizio

**Il cane Paolino**

Che bella giornata! Il cane Paolino è seduto accanto alla casa del contadino Ben e si gode il panorama. Il sole sta tramontando e diffonde tutto intorno una meravigliosa luce dorata. Paolino trova stupenda la sua nuova casa. Ma, prima di andare a dormire, fa un ultimo giretto nella fattoria.

**La mucca Alma**

Paolino passa davanti al campo. Tutto intorno c'è un buon profumo di fieno fresco. Mmmm! Ma... che cos'è? Sniff-sniff... il cagnolino annusa l'aria. Ne è sicuro: la mucca Alma ha fatto i suoi bisogni dopo aver ruminato il trifoglio della buona notte. Dormirà già? Paolino vuole entrare nella stalla a controllare. Sbirciando nella stalla, vede la mucca che si sta coricando. Sembra felice e sazia. E di sicuro ha fatto anche i suoi bisogni. "Sogni d'oro, Alma, bau", dice Paolino. "Muuu, buon notte, Paolino. A domani!", risponde Alma, con gli occhi così stanchi, che quasi le si chiudono da soli.

**Pecora Susi**

Paolino salta sul grande prato. Poi si ferma per un attimo e guarda passare delle nuvole, che assomigliano a delle pecorelle. Al cagnolino viene in mente Susi. Chissà se la pecora è ancora sveglia? Paolino sbircia nell'ovile proprio nel momento in cui Susi sta cantando le ultime strofe della sua canzone 'Dormi, dormi pecorella': "Dormi, dormi pecorella, bee, beee // Questo ovile è la tua culla, beee, beee, beee", bela Susi. Una volta conclusa la canzone, Paolino sussurra: "Buona notte, Susi." "Sogni d'oro, Paolino, beee." Susi è bravissima a belare", pensa Paolino.

**L'anatra Franci**

Paolino si avvia verso lo stagno delle anatre. Farlo o non farlo? Il cagnolino pensa a quanto fredda e bagnata sia l'acqua. "Ciao, Paolino!", esclama l'anatra Franci quando vede il cagnolino. "Vuoi passare la notte qui con noi in acqua, qua-qua?" Paolino ride: "No, grazie. Mi voglio solo lavare un pochino. Preferisco dormire in un luogo asciutto, bau!" Poi immerge con cautela la zampa nell'acqua e la ritira subito. Ahhh, che fredda! A Franci scappa da ridere. "Buona notte, Paolino!", dice l'anatra al suo nuovo amico, che però è già corso via dallo spavento.

**Il maialino Rudi**

Paolino si incammina verso il fienile. Lì trova il contadino Ben con il trattore! Il trattore borbotta e sferraglia, borbotta e sferraglia e... "sgrunt! Sgrunt?" Il cagnolino non crede alle sue orecchie. Il trattore ha davvero grugnito? Poi scorge il maialino Rudi dietro il trattore. Il mangione vuole procurarsi qualche altra rapa. Paolino esclama: "Ciao Rudi, non sei ancora sazio?" Rudi grugnisce: "Anche un maialino ha bisogno del dessert!" "Vieni", ride Paolino, "ti regalo una leccornia per cani!" Rudi è felicissimo. "Grazie, Paolino", biascica. "E sogni d'oro!" "Sogni d'oro, bau!" Paolino è felice perché Rudi è felice.

**Il gallo Ferdinando**

Paolino scende lungo il sentiero e si guarda intorno. Da lontano, la sua cuccia sembra piccolissima. Paolino non vede l'ora di trascorrere la sua prima notte nella nuova casetta. Ma all'improvviso pensa: "Che cosa succede se domani mattina mi sveglio tardi?" Ho un sacco di cose da fare!" Ma sa già a chi può chiedere aiuto. "Mi prometti che domani mattina mi svegli presto, Ferdinando?", chiede al gallo che si trova sul letamaio. "Ma certo, caro Paolino! Domattina canterò molto presto, chicchirichì! Allora non mi resta che augurarti una buona notte!" "Anche a te!", risponde Paolino, che adesso si sente molto sollevato.

**Il cavallo Edoardo**

Paolino passa davanti al recinto. Ma dove sarà il cavallo Edoardo? "Edoardooooooo!", grida Paolino. Nessuno risponde, ma sul sentiero ci sono delle impronte di zoccoli! Ma questo che cos'è? Sterco di cavallo! Ah-ha! Il super-detective Paolino segue le tracce. Indovina un po' dove conducono? Alla scuderia alla fine del recinto! Paolino sbircia all'interno e chiama di nuovo a gran voce: "Edoardooooo, ci sei, bau bau?" "Sono qui!", nitrisce il cavallo. "Domani ti mostro il mio posto preferito del recinto. Sogni d'oro, Paolino!" "Wow, che bello!" Buona notte, a domani, bau bau!" "Edoardo è davvero simpatico", pensa Paolino.

## Fine

**Il gatto Casimiro**

Adesso il sole è tramontato e presto farà buio. Paolino si avvia verso casa. Ma dove si sarà nascosto Casimiro? Forse lo sta aspettando davanti alla casa del contadino. Ma quando Paolino arriva, di Casimiro non c'è traccia. Paolino è stanco e si accoccola nella sua cuccia. Ma... che succede? Qui c'è già qualcuno che... fa le fusa. Casimiro! Paolino è molto felice e si accoccola vicino al suo nuovo amico. "Sogni d'oro, Casimiro, bau." "Sogni d'oro, Paolino, miao", e il gatto si addormenta. Nel frattempo, sopra la fattoria brilla la luna e tutt'intorno è calato il silenzio. Si sente soltanto il maialino Rudi, che grugnisce dolcemente nel sonno.

## Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

## Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

## Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

## Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile** , när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.

# Erfinder für Kinder

## *Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

## *Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

## *Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*

*Baby & Kleinkind*
*Infant Toys*
*Jouets premier âge*
*Baby & kleuter*
*Bebé y niño pequeño*
*Bebè & bambino piccolo*

*Geschenke*
*Gifts*
*Cadeaux*
*Geschenken*
*Regalos*
*Regali*

*Kugelbahn*
*Ball Track*
*Toboggan à billes*
*Knikkerbaan*
*Tobogán de bolas*
*Pista per biglie*

*Kinderzimmer*
*Children's room*
*Chambre d'enfant*
*Kinderkamers*
*Decoración habitación*
*Camera dei bambini*

**Kinder sind Weltentdecker!**
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

**Children are world explorers!**
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

**Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

**Kinderen zijn wereldontdekkers!**
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

**¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

**I bambini esplorano il mondo!**
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 83266 1/13 Art. Nr.: 5414